SUC-SESSION

SPECTRUM-USER-CLUB

CLUBINFO NR.06 (135) JUNI 1995

Specci-User ohne SUC-SESSION sind wie Affen ohne Bäume: Sie können wohl laufen, aber nicht klettern!

JEDE MENGE BERICHTE:

Vorwort	2	Frage & Antwort	6	Charts	16
Clubnews	2	Barcoder	7	Programmtests	17
Nicht zu spät	3	Crashed	11	Kleinanzeigen	18
Software-News	4	SMAC	11	SINTECH-Liste	18
News in Kürze	5	Copy-Routine	12	Werbung Zenobi	19
SAM Helpline	5	Programmtips	15	What's Out	20

Dieses Clubinfo wird herausgegeben vom:

Spectrum-User-Club
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Es erscheint 12 x im Jahr und wird an alle Mitglieder versendet. Kleinanzeigen sowie gewerbliche Anzeigen sind kostenlos, auch für Nicht-Mitglieder.
Die Mitgliedschaft im Spectrum-User-Club kostet pro Jahr 50 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5 DM im Monat. Wer ältere Clubhefte sucht, kann diese beim Club anfragen.
Mitglied wird man durch Überweisung des entsprechenden Betrages unter dem Zusatz "SUC" auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 600 501 01 bei der Landesgirokasse Stuttgart.
Hotline: Werktags zwischen 17.00 und 19.00 Uhr unter 0711/775033.

VORWORT

Liebe Spectrum-Freunde,

wieder mal ist ein Monat rum und die neue SUC-SESSION liegt im Briefkasten. Erfreulich ist, das diesesmal nach der letzten 24-Seiten-Ausgabe kein Einbruch erfolgte und auch dieses Magazin außerordentlich gut gefüllt ist. Das unerfreuliche daran ist, daß der Anteil der Leser daran nicht so groß ist wie er sein sollte. Vielmehr sind es Berichte von der Redaktion oder aus anderen Clubs die unser Heft füllen. Diesen Anteil wollen wir beibehalten, gleichzeitig aber den Anteil an Mitgliederberichten steigern. Wie das möglich wird? Schickt uns einfach alles, Listings, Ideen und Fragen. Wir verteilen dies auf die einzelnen Rubriken oder machen neue Rubriken.
Wir wollen die SUC-SESSION noch besser machen und hoffen auf eure Mithilfe.

Thomas

CLUBNEWS:

Helge Keller hat uns vorgeschlagen, doch eigene Telefonkarten herauszubringen. Er hat uns auch gleich die Preiskalkulation der Da-Te-Medien vorgelegt. Demnach würde die Telefonkarte inkl. 6,00 DM Telefongelt ca. 30,00 DM kosten. Abhängig ist dies vom Motiv (einfarbig oder mehrfarbig).
Wir wollen diese Frage an die Mitglieder weiterreichen. Besteht Interesse? Und wenn ja, soll es eine Spectrum-User-Club Karte sein, oder eher eine Spectrum-Karte? Bei einem allgemeinen Spectrum-Motiv könnte sich auch der Profi-Club beteiligen, wobei eine Clubkarte etwas exklusives nur für Clubmitglieder wäre. Der Sammlerwert einer solchen Karte würde sich in Grenzen halten. Für Sammler sind diese Jedermann-Kleinauflagen nicht interessant. Vielmehr wäre es eben etwas, das einfach nicht jeder hat. Schreibt eure Meinung an den Club.
Leider hat sich fast noch niemand bereit erklärt, etwas zum geplanten Spectrum-Buch beizusteuern. Wie gesagt plant der SUC, etwas zum Thema "Diskinterfaces" zu schreiben. Dabei geht es mehr um allgemeine Vorstellungen der verschiedenen Interfaces. Die Opus, als bisher einziges System, ist soweit abgedeckt. Helge Keller wird hierzu das nötige schreiben. Bleiben also noch +D, Beta, Logitech und Viscom... Bitte schreibt uns, laßt dieses Projekt nicht sterben. Jeder der einen Beitrag liefert, wird in dem Spectrum Buch namentlich veröffentlicht und damit unsterblich in der Spectrum-Literatur verewigt.
GANZ WICHTIG HIER IN DEN CLUB-NEWS: Der Termin für das Spectrum-Treffen. Es wird am 14. Oktober wieder in Filderstadt sein. Jedoch statt in der Radsportgaststätte treffen wir uns dieses mal im "Hotel am Schinderbuckel". Prospekte mit Anfahrtskizze zum Hotel werden wir noch beilegen. Ob das Treffen über mehrere Tage gehen wird, ist noch nicht raus, der Haupttreffpunkt wird auf alle Fälle der genannte Samstag sein. Wir hoffen, das durch diese frühzeitige Bekanntgabe des Treffpunkts, wirklich jedem ein Kommen ermöglicht wird. Übernachtungsmöglichkeit besteht im Hotel für 75,00 DM inkl. Frühstück.
te

Harald R. Lack
Heidenauer Str. 5
83064 Raubling

17.05.1995

Es ist noch nicht zu spät!!

Wenn man die Clubinfos der letzten Zeit so betrachtet, so könnte man meinen, der Spectrum Szene kann es eigentlich an nichts fehlen. Die Infos sind toll gemacht und inhaltlich sehr bemerkenswert. Man spürt eben, daß sich hier der wirklich harte Kern der Spectrum- und SAM-User zusammengetan hat. Aber der Schein trügt. Immer mehr aus unserer Mitte erliegen den Verlockungen eines "richtigen" Computers und wechseln früher oder später auf einen PC oder eine sonstige Maschine für den Poweruser. Andererseits sind die neuen Spectrum Freunde sehr dünn gesäht, da es unseren geliebten Computer ja nicht mehr zu kaufen gibt (mit Ausnahme über den Club und sonstige Adressen). Beim SAM schaut da die Sache doch noch etwas besser aus, denn der wird noch hergestellt und ist sicherlich einer der besten 8-Bitter die es gab und gibt.

Aber das soll kein Grund sein die Köpfe hängen zu lassen. Aktion heißt die Devise. Sicherlich kennt ihr den Satz "Aktion erzeugt Reaktion" und hier ist der Platz um anzugreifen. Nicht nur daß sich unsere Clubvorstände bemühen ein gutes Info anzubieten, nein sie opfern auch viel ihrer Freizeit um eine Idee am Leben zu erhalten. Ich denke, daß an dieser Stelle mal eine Dankeschön dafür gesagt werden sollte.

Eine Möglichkeit unseren Club und damit auch unser Hobby weiter betreiben zu können ist, die Szene am Leben zu erhalten. Eines der letzten Szenemagazine, das uns verblieben ist, ist der Computer Flohmarkt. Wie jeder sehen konnte, ist die Spectrumrubrik darin in letzter Zeit beängstigend geschrumpft und es wird wohl nur noch eine Frage der Zeit sein, wann sie gänzlich verschwindet. Dieses letzte nationale Standbein neben den Clubinfos müssen wir uns einfach erhalten und deshalb ist es an der Zeit den CF mit Beiträgen aller Art zu überschwemmen. Andere Leser werden daran erkennen, daß die Spectrumszene noch, und wie ich hoffe, lange lebt.

Nun noch ein Wort zu unseren Clubzeitungen. Nicht nur ein schön gemachtes Info macht Freude, nein auch der Inhalt sollte für jeden etwas bieten. Wie bekannt, stehen unsere Redakteure immer wieder vor dem Problem, daß sie nicht genug Beiträge erhalten und sich so jeden Monat eine Menge von zusätzlichen Beiträgen aus den Nägeln leiern müssen, um den Umfang des Infos aufrecht zu erhalten. In diesem Zusammenhang sollte folgendes bedacht werden. Wer im Club ist, sollte nicht nur Konsument des Infos sein sondern auch an dessen Gestaltung mitwirken. Jeder von uns hat doch genug Informationen bei sich herumliegen, die auch mal veröffentlicht werden sollten. Und keine Angst auch wenn mal was dabei ist, das bereits vor Jahren veröffentlicht wurde. So bringt man sich wenigstens die Sachen wieder einmal in Erinnerung. Außerdem kann man den Inhalt eines bereits veröffentlichten Artikels mal aus seiner heutigen Sicht kommentieren. Ihr seht, es gibt bestimmt eine Menge was wir für die Clubarbeit tun können. Und bitte keine Scheu, selbst mal was zu verfassen. Der Beitrag muß ja nicht den Pulitzerpreis gewinnen. Es ist die Tat die zählt.

In diesem Sinne. Macht euch euere Gedanken und macht den Club noch mehr dazu was er eigentlich immer sein sollte:

Ein Miteinander zum Füreinander!!!

SOFTWARE-NEWS

Diesmal gibt es sogar Software-News, was in deutschen Landen natürlich heißt "NEUES VON SINTECH":

Ocean/Hit Squad hat seinen gesamten Restvorrat an Programmen für den Spectrum an SINTECH verkauft. Die meisten Programme davon sind bereits im Katalog aufgeführt, hier noch ein paar zusätzliche Programme, die mitgeliefert wurden:

Daley Thompsons Olympic Challenge
Enduro Racer
New Zealand Story
Smash TV
The Simpsons

Alle Programme kosten 5,00 DM + Porto.

Atomix ist jetzt endlich offiziell released. Auf eine Farbcopy für das Cover wurde verzichtet. Auch sonst wurde einiges eingespart so das sich der Preis reduziert:

ATOMIX jetzt nur noch 8,00 DM + Porto.

SINTECH arbeitet jetzt auch mit einem portugiesischen Softwarevertrieb zusammen. Hier sind die Programmangebote der Portugiesen:

3 D Snooker
4 games in 1 Pack V2
4 games in 1 Pack V3
Adidas Championship Football
All American Basketball
Arkanoid 2
Championship Run
Codename Mat
Death Chase
Dirt Track Racer
Fantastic American Football
Frontline
Great Escape
Heroes of the Lance
International 5-a-side
Jasper
Line of fire
Mountain Bike Racer
Nexor
NO LIMITS - UN Squadron & Strider 2
Para Academy
Phileas Fogg's Balloon Battles
Pro Go-Kart Simulator
Q10 Tankbuster
Rally Simulator
Sabotage
Santa's Xmas Caper
Scary School
Sharkey's Moll
Sleepwalker
Spaghetti Western
The Untouchables
Turbo Skate Fighter
Zybex

Alle diese Titel können bei SINTECH für 7,00 DM/Stück bestellt werden.

Ein neues Anwenderprogramm gibt es auch. Es handelt sich dabei um PROMOTHEUS. PROMOTHEUS ist ein Assemblerprogramm allererster Güte. Zum einen ist es der einzig mir bekannte 128k Assembler, zum anderen hat er aber auch sehr interessante Features. Ein solches Programm scheint bitter nötig, denn seit vielen Jahren gab es kein neues Assembler-Programm mehr und die alten Assembler sind oft viel zu umständlich. PROMOTHEUS kommt mit englischsprachiger Anleitung (60 Seiten) auf 48k oder 128k (bitte angeben).

Der Preis PROMOTHEUS 35,00 DM

Allerdings haben wir diesmal, angesichts des nicht gerade überwältigen Erfolgs der anderen tschechischen Programme, eine Mindestabnahme von 30 Stück. Die Hälfte davon könnten wir in England verkaufen, brauchen also 15 interessierte deutsche User.

NEWS IN KÜRZE

Engpaß bei Tastaturfolien. Zur Zeit gibt es kaum noch Tastaturfolien für den Spectrum +/128k. 48k Folien wurden in den letzten Jahren noch des öfteren produziert, jedoch nicht die "+"Folien. Mittlerweile sind überall die Vorräte aufgebraucht. Hoffnung gibt es, daß die Folie noch einmal in kleiner Auflage produziert wird.

Mit Aufgabe des Magazins ZAT, hat auch die IEBA aufgehört zu existieren. Diese Vereinigung für 8-Bit User hatte immer mehr Einfluß gewonnen und war zu einer sinnvollen Institution geworden. So wird auch in England der Ruf nach einer neuerlichen Institution dieser Art laut.

ZAT soll diesen Sommer in Form von ZAT 2 wiederkommen. Die meisten Mitglieder der ZAT Crew wollen weitermachen und ein Organisator scheint gefunden. Allerdings wird ZAT 2 ausschließlich für Spectrum-User sein.

Alchemist Research hat eine neue Säule ihres Imperiums gegründet. Alchemist Hardware wird neue Hardware entwickeln und vertreiben. Angeklopft haben Sie schon bei dem Vertrieb des MB 02 in England. Außerdem sind sie gerade dabei, das Floppyinterface FD1 von Amstrad nachzubauen, welches zwar einfach aber günstig ist. Hans-Christof Tuchen hat dies aber längst getan, wie SUC-SESSION Leser wissen.

Der Chic Computer Club will ein Buch herausbrigen, in dem die 50 besten Spectrum Programme vorgestellt werden. Wer vorschlagen will, welches die 50 besten sind, oder Testberichte schreiben will, sollte sich mit Ted Edwards bei Chic, Adresse auf der letzten Seite, in Verbindung setzen.

SAM - HELPLINE

Auf vereinzelten Wunsch einiger Mitglieder, drucken wir hier die Adressen von SAM-Softwarehäusern und Magazinen ab. Normalerweise sind wir ja ein SPECTRUM-CLUB, kommen aber diesem Wunsch angesichts der Kompatibilität des SAM's gerne nach:

Software-Häuser:

APEX, 6 Hunter Road, Arnold, Notts, NG5 6QZ, Great Britain
DED GUD SOFTWARE, 16 The Avenue, Manston, Leeds, LS15 8IN, Great Britain
ELYZIUM SOFTWARE, 50 Chadswell Hgts, Lichfield Staffs, WS13 6BH, Great Britain
FRED PUBLISHING, 40 Roundyhill, Monifieth, Dundee, DD54RZ, Great Britain
JUPITER SOFTWARE, 2 Oswald Rd, Rushden, Northants, NN10 0LE, Great Britain
MOTIVATION SOFTWARE, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL, Great Britain
STEVE'S SOFTWARE, 7 Narrow Cl, Histon, Cambridge, CB4 4XX, Great Britain
SUPPLEMENT SOFTWARE, 37 Parker St, Bloxwich, Walsall, WS3 2LE, Great Britain

FANZINES / DISCZINES:

FRED, siehe FRED PUBLISHING
SAM2SAM, The Mount, May Hill, Ramsey, Isle of Man, 1MB 2HG, Great Britain
SAM Prime, 19 Lyme Ave, Maccs, Cheshire, SK11 7RS, Great Britain
SAM SUPPLEMENT, siehe SUPPLEMENT SOFTWARE
ZODIAC, New House, Holbear, Chard, Somerset, TA20 2HS, Great Britain

PD

SAM PD, 18 Mill Lane, Old Skelmersdale, Lancs, WN8 8PH, Great Britain
ZODIAC PD, siehe ZODIAC unter Fanzines

Alle diese NUR-SAM-ANGABEN sind natürlich zusätzlich zu den SAM + Spectrum-Unterstützern auf der letzten Seite.
te

Frage & Antwort

Diese Ecke fiel ja letztesmal mangels Zuschriften aus. Das kann schon mal vorkommen, schließlich ist unser Rechner ja keine Weltneuheit, die viele Fragen an uns langjährig erfahrene User aufwirft. Dennoch gab es wieder interessante Fragen für diese Ausgabe.

Leszek Chmielewski fragt nach Doom II: War es etwa ein Aprilscherz?
Wie Du jetzt wohl weißt, war es tatsächlich ein Aprilscherz. Allerdings war Deine Einsendung die einzige zu diesem Thema. Bei Wolfgang Haller vom Profi Club war das Interesse wesentlich größer, was wohl auch darauf zurückzuführen ist, das diese User nicht so von Software-News verwöhnt sind, wie User-Club-Mitglieder.

Außerdem fragt Leszek nach dem angekündigten Spiel BAD:
Tja, BAD war fast fertig, als dem Programmierer die Diskette mit allen Sourcecodes und kurz darauf dann die Lust verlorenging. Die Demoversion gibt es freilich, ist auch PD, die endgültige Fassung wird es nie geben.

Leszek will auch einen Artikel zum Thema bringen, wie man Programme auf Disc umschreibt. Er fragt, ob zu diesem Zweck Tasword 2 Files ok sind:
Das beste sind natürlich WORDMASTER Files, da die SUC-SESSION ja mit dem DTP-Programm gemacht wird. Dieses teure Programm hat nicht jeder, aber kein Problem. Tasword 2 Files gehen auch, sowie jeder andere Textprozessor der ASCII-Codefiles abspeichert. Selbst PC Files würden gehen, solange die Disketten auf 720k formatiert sind.

Zum Interview mit JSH fragt Leszek, woher Jaxon so gut Deutsch kann.
Nun Jaxon spricht etwas Deutsch, das Interview wurde aber in Englisch gehalten und dann übersetzt. Dies gilt auch für alle anderen Interviews, z.B. im letzten Jahr mit Richard Darling von Codemasters.

Die nächste Frage kann ich nicht beantworten.
Welche Sprache benutzt Xterminator in seiner DEMO-Ecke [Wakarimasu ka]?

Eine letzte Frage hat Leszek dann noch:
Warum kann man z.B. DESKTOP nicht in der tschechischen Version vertreiben.
Ja, Du kannst vielleicht tschechisch übersetzen, aber viele andere nicht. Wer an einem tschechischen Programm interessiert ist, das er bei SINTECH mangels Nachfrage nicht bekommt, der kann es natürlich auch selber bei Proxima bestellen.

Christian Aymard wundert sich, wie das MB 02 aus unserem 3,5 MHZ Specci 18 MHZ rauskitzelt.
Tatsächlich wird nicht der Spectrum schneller, aber wenn man bestimmte Operationen statt über den Spectrum über das MB 02 leitet (also andere Kanäle anspricht) werden diese mit einer Geschwindigkeit von 18 MHZ ausgeführt. Wie das genau funktioniert kann ich noch nicht sagen, Tatsache ist aber, das ich Programme gesehen habe die mit 3,5 MHZ nie möglich wären. Somit könnte DOOM auf dem Spectrum doch Realität werden, wenn sich ein Programmierer findet.

Heinz Schober fragt, wie eine Tastatur mit einem EPROM funktioniert.
Wer kann das näher beschreiben?

BARCODER

In Holland, genauer gesagt in Groningen gab es in letzter Zeit einige merkwürdige Vorkommnisse. Folgender Ausschnitt aus dem Groninger "DAGBLAD":

Assen (hpd): Supermärkte im Raum Groningen wollen Ihre Computerkassen zurückgeben. "Die Dinger taugen nichts, geben falsche Preise an und die Bestände werden nicht richtig geführt", so der Filialleiter von Edeka. Günstige Artikel wie Kaugummi oder Überraschungseier werden ständig als ausverkauft gemeldet, obwohl noch riesige Bestände verhanden sind. Dafür zeigt der Computer noch Bestände an Fahrrädern, Nerzmänteln und Gartenmöbeln, die aber am Lager nicht zu finden sind. "Da hat doch einer manipuliert", meinte ein Mitarbeiter von Toys'r'us, der nach dieser ungeheuren Aussage sofort entlassen wurde. Wissenschaftler vermuten, das Magnetfelder unter Groningen die Barcode-Lesegeräte beeinflussen und dadurch falsche Warenangaben zustande kommen. Jedoch warum diese Fehler erst jetzt auftreten bleibt noch ungeklärt.

Soweit die Groninger Presse. Wir haben uns sofort mit dem Groninger Spectrumclub in Verbindung gesetzt und in Erfahrung gebracht, was der Auslöser für den Supermarktskandal ist. Vor wenigen Monaten wurde in deren Clubmagazin nämlich das Programm "BARCODE" abgedruckt. Dadurch kann man sich selber nämlich Barcodes erstellen und ausdrucken.
Selbstverständlich kann man nicht nach Gutdünken Linien zeichnen und hoffen, das die Kasse das einliest. Man muß schon den Code eines Produktes kennen. Der Code ist die Nummer unter dem Muster. Nach Eingabe dieser Nummer erstellt der Spectrum den dazugehörigen Barcode, den man sich auf dem Bildschirm anzeigen, oder auch ausdrucken lassen kann.
Um unseren Lesern auch diese günstige Einkaufsmöglichkeit zu ermöglichen, drucken wir auf den folgenden Seiten ebenfalls dieses Programm ab. Es ist für die Opus Discovery geschrieben und spricht daher deren Druckerschnittstelle an. Für andere Druckerinterfaces müssen meist Anpassungen gemacht werden.

Ah, wir weisen darauf hin, das jede Manipulation der Computerkassen illegal ist!
te

```
 10 REM   Program to PRODUCE             and PRINT a Barcode
 12 REM two options, PRINT to       screen or LPRINT to printer
 15 LET init=0
 20 GO SUB 5000
 30 IF init=0 THEN GO SUB 7000: REM initialising and UDG-setup
 40 BRIGHT 0: PAPER 7: INPUT "ENTER barcode number, please:   (13 digits, e.g.:5011566029904)               )";n$
 45 IF LEN n$<>13 THEN PRINT #0;AT 0,0; FLASH 1;"Sorry, this program only handels       the EAN-13 system        try one of them
: press any key ": PAUSE 0: GO TO 40
 50 GO SUB 6000: REM works out schecksum
 60 IF q=VAL n$(13) THEN GO TO 100
 70 IF q<>VAL n$(13) THEN PRINT #0;AT 0,0;"Checksum error ! :Press any key to re-enter number": PAUSE 0: GO TO 40
100 LET q$=t$(1+VAL n$(1))
120 FOR z=2 TO 7
130 LET b$=b$+c$(1+VAL n$(z),CODE q$(z-1)-64)
140 NEXT z
142 LET b$=b$+m$
150 FOR z=8 TO 13
160 LET b$=b$+c$(1+VAL n$(z),3)
170 NEXT z
180 LET b$=b$+"1010": REM the final zero is not part of the barcode, but I have added it since later on it is useful for Len b$ t
o be a multiple of 4
185 PRINT AT 12,8; BRIGHT 1,"        "
190 INPUT " Output to screen (S) or printer (P)? ";o$
200 IF o$<>"s" AND o$<>"S" AND o$<>"p" AND o$<>"P" THEN GO TO 190
210 IF o$="s" OR o$="S" THEN GO TO 250
220 IF o$="p" OR o$="P" THEN GO SUB 3000: GO TO 600
250 PRINT AT 12,8; FLASH 1;"PLEASE WAIT ....": GO SUB 1000
260 CLS : FOR f=1 TO 16: PRINT p$
270 NEXT f
300 PRINT TAB 4;CHR$ (154);TAB 15;CHR$ (146);CHR$ (152);TAB 27;CHR$ (154)
500 LET n=45: LET m=18: GO SUB (2070+20*(VAL n$(1)))
510 FOR z=2 TO 7: LET m=12+14*z: GO SUB (2070+20*(VAL n$(z))): NEXT z
520 FOR z=8 TO 13: LET m=20+14*z: GO SUB (2070+20*(VAL n$(z))): NEXT z
600 INPUT "Another one? (Y/N)";r$: REM IF NOT instr("YyNn",r$) THEN GO TO 600
610 IF r$="N" OR r$="n" THEN CLOSE #3: GO TO 9998
620 IF r$="Y" OR r$="y" THEN GO TO 20
630 GO TO 600
1000 REM  Print barcode on screen
1010 LET p$="    ": REM 4 spaces
1020 FOR z=1 TO 96 STEP 4
1030 LET vv=8*VAL b$(z)+4*VAL b$(z+1)+2*VAL b$(z+2)+VAL b$(z+3)
1040 LET p$=p$+CHR$ (144+vv)
1050 NEXT z
1070 RETURN
2000 REM  subroutine to print digits suitable for the barcode-layout ; double height, but only 14 pixels wide, including margins
2020 LET m=0: LET n=150
2040 GO SUB (2070+20*d)
2050 CLS : FOR z=0 TO 9: LET m=z*14: GO SUB (2070+20*z): NEXT z: PAUSE 30
2060 RETURN
2070 REM  digit 0
2080 PLOT m+3,n-1: DRAW 5,0: DRAW 2,-3: DRAW 0,-7: DRAW -2,-3: DRAW -5,0: DRAW -2,3: DRAW 0,7: DRAW 2,3: RETURN
2090 REM  digit 1
2100 PLOT m+2,n-4: DRAW 3,3: DRAW 0,-12: PLOT m+2,n-14: DRAW 6,0: RETURN
2110 REM  digit 2
2120 PLOT m+1,n-3: DRAW 2,2: DRAW 5,0: DRAW 2,-2: DRAW 0,-4: DRAW -9,-7: DRAW 9,0: RETURN
2130 REM  digit 3
2140 PLOT m+1,n-3: DRAW 2,2: DRAW 5,0: DRAW 2,-2: DRAW 0,-2: DRAW -2,-2: DRAW -3,0: DRAW 3,0: DRAW 2,-2: DRAW 0,-3: DRAW -2,-2: DR
AW -5,0: DRAW -2,2: RETURN
2150 REM  digit 4
```

```
2160 PLOT m+5,n-1: DRAW -4,-8: DRAW 8,0: PLOT m+7,n-4: DRAW 0,-10: RETURN
2170 REM  digit 5
2180 PLOT m+9,n-1: DRAW -8,0: DRAW 0,-5: DRAW 6,0: DRAW 2,-2: DRAW 0,-4: DRAW -2,-2: DRAW -4,0: DRAW -2,2: RETURN
2190 REM  digit 6
2200 PLOT m+8,n-1: DRAW -4,0: DRAW -4,-6: DRAW 0,-5: DRAW 2,-2: DRAW 5,0: DRAW 2,2: DRAW 0,3: DRAW -2,2: DRAW -7,0: RETURN
2210 REM  digit 7
2220 PLOT m+1,n-1: DRAW 9,0: DRAW 0,-2: DRAW -7,-11: RETURN
2230 REM  digit 8
2240 PLOT m+1,n-3: DRAW 2,2: DRAW 5,0: DRAW 2,-2: DRAW 0,-2: DRAW -2,-2: DRAW -5,0: DRAW -2,2: DRAW 0,2: PLOT m+8,n-7: DRAW 2,-2:
DRAW 0,-3: DRAW -2,-2: DRAW -5,0: DRAW -2,2: DRAW 0,3: DRAW 2,2: RETURN
2250 REM  digit 9
2260 PLOT m+1,n-3: DRAW 2,2: DRAW 5,0: DRAW 2,-2: DRAW 0,-5: DRAW -7,0: DRAW -2,2: DRAW 0,3: PLOT m+9,n-9: DRAW -4,-5: DRAW -2,0:
RETURN
3000 REM  Subroutine to print a barcode to the printer
3010 LET b$="0"+b$: REM to allow matching of bar patterns and numbers
3020 CLOSE #3: OPEN #3;"B": REM set #3 to take binary, not eg tokenised data
3050 LPRINT CHR$ (27);"$": REM reset printer
3060 LPRINT CHR$ (27);"A";CHR$ (8): REM set line spacing to give continuous bars
3070 FOR f=1 TO 12: REM print bar paterns 12 times
3080 LPRINT CHR$ (27);"l";CHR$ (8);: REM set margin of 8
3090 REM the program as written uses the master graphics command ESC "*" with parameter 1 (the equivalent if you do not have ESC "
*" on your printer, is ESC "L"
3100 LPRINT CHR$ (27);"*";CHR$ (1);CHR$ (35);CHR$ (1);: REM there are 96 real bits plus one 'spacer' in the code, and each is 'pri
nted' three times (3*97=256+35)
3110 FOR n=1 TO LEN b$
3120 LET z=255*VAL (b$(n))
3130 LPRINT CHR$ (z);CHR$ (z);CHR$ (z);
3140 NEXT n
3150 LPRINT CHR$ (10)
3160 NEXT f
3170 LPRINT CHR$ (27);"*";CHR$ (1);CHR$ (35);CHR$ (1);: REM set up to print the 'tails' below the barcode itself
3180 FOR z=1 TO 6: LPRINT CHR$ (0);: NEXT z
3190 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (240);: NEXT w
3200 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (0);: NEXT w
3210 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (240);: NEXT w
3220 FOR w=1 TO 3
3230 FOR n=1 TO 42: LPRINT CHR$ (0);: NEXT n
3240 NEXT w
3250 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (0);: NEXT w
3260 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (240);: NEXT w
3270 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (0);: NEXT w
3280 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (240);: NEXT w
3290 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (0);: NEXT w
3300 FOR w=1 TO 3
3310 FOR n=1 TO 42: LPRINT CHR$ (0);: NEXT n
3320 NEXT w
3330 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (240);: NEXT w
3340 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (0);: NEXT w
3350 FOR w=1 TO 3: LPRINT CHR$ (240);: NEXT w
3360 LPRINT CHR$ (13)
3370 LPRINT CHR$ (27);"J";CHR$ (4)
3380 LPRINT CHR$ (27);"l";CHR$ (6): REM set a margin of 6
3390 LPRINT CHR$ (27);"W";CHR$ (1);: REM set double width print if your printer is capable, you could use double hight as well
3400 LPRINT CHR$ (27);"M": LPRINT n$(1);" ";: FOR n=2 TO 7: LPRINT n$(n);: NEXT n: LPRINT " ";: FOR n=8 TO 13: LPRINT n$(n);: NEXT
 n: LPRINT CHR$ (10)
3410 CLOSE #3
3420 RETURN
5000 REM  MAIN PAGE
5010 PAPER 7: INK 0: BORDER 7: CLS : LET yos=0
```

```
5020 BRIGHT 1: FOR f=0 TO 17: PRINT AT f,6; PAPER 6+(f>10);,;"          ";AT f+1,26;"?": NEXT f
5030 PRINT AT 18,7;"??????????????????"
5040 PLOT 48,88: DRAW 160,0: DRAW 0,87: DRAW -160,0: DRAW 0,-143: DRAW 160,0: DRAW 0,56
5050 PAPER 8: PRINT AT 1,7;"Program to produce";AT 3,11;"a BARCODE";AT 5,14;"on"
5060 PRINT AT 7,8;"Screen / Printer";AT 9,10;"by: Alan Cox"
5070 PRINT AT 14,8;"SPECTRUM version";AT 16,10;"Johan Koning"
5080 RETURN
6000 REM  Calculate the Checksum
6005 PRINT AT 12,8; FLASH 1;"CHECKING BARCODE"
6010 LET a=0: FOR n=1 TO 6: LET a=a+VAL n$(2*n-1): NEXT n
6020 LET b=0: FOR n=1 TO 6: LET b=b+VAL n$(2*n): NEXT n
6030 LET q=(10-(a+3*b)+10*INT ((a+3*b)/10))
6040 IF q=10 THEN LET q=0
6050 RETURN
7000 REM  set up the necessary data
7010 PRINT AT 12,9; FLASH 1;" Initialising "
7020 LET b$="101": REM start(/finish) signal
7030 LET m$="01010"
7040 DIM c$(10,3,7)
7050 DIM t$(10,6): REM t for thirteenth digit (from the other end!)
7060 RESTORE 8000
7070 FOR n=1 TO 10: READ t$(n): NEXT n
7080 FOR m=1 TO 3
7090 FOR n=1 TO 10: READ c$(n,m): NEXT n
7100 NEXT m
8000 REM  define symbols-set  to show the barcode on screen
8010 REM unit = 2 pixel wide bars, thus 16 different udgs needed
8020 REM use CHR$(144) and up for SPECTRUM, (the UDGs).
8030 REM the basic 16 patterns are 0000, 0001 ,0010,0011 etc
8040 REM thus the row counts (the same for all rows of a CHR$) are: 0,3,12,15,48,51 etc. see Line 8600
8050 RESTORE 8600
8060 FOR q=144 TO 159: READ b
8070 FOR r=0 TO 7: POKE USR CHR$ (q)+r,b
8080 NEXT r: NEXT q
8090 PRINT AT 12,9;,"       "
8100 LET init=1: RETURN
8500 REM  Data
8510 DATA "AAAAAA","AABABB","AABBAB","AABBBA","ABAABB","ABBAAB","ABBBAA","ABABAB","ABABBA","ABBABA"
8520 DATA "0001101","0011001","0010011","0111101","0100011","0110001","0101111","0111011","0110111","0001011"
8530 DATA "0100111","0110011","0011011","0100001","0011101","0111001","0000101","0010001","0001001","0010111"
8540 DATA "1110010","1100110","1101100","1000010","1011100","1001110","1010000","1000100","1001000","1110100"
8600 DATA 0,3,12,15,48,51,60,63,192,195,204,207,240,243,252,255
9998 STOP
9999 CLEAR : SAVE *1;"barcoder*" LINE 10
```

CRASHED

Endlich kamen wir auch zu einem Probeexemplar des vielgelobten Magazins CRASHED. Vorab gesagt, CRASHED gehört zu den besseren Fanzines und rangiert auf meiner Hitliste (SUC-SESSION außer Konkurrenz) auf Platz 2 nach Spectrum UK.
CRASHED ist für SAM und Spectrum User gemacht, wobei der Anteil für das jeweilige System davon abhängt, wieviel die Leser einschicken. Im Gegensatz zu den meisten anderen Magazinen kommt CRASHED im A4-Format. CRASHED ist kritisch, witzig, aktuell und auch frech. Es wird kein Blatt vor den Mund genommen, um z.B. die Aktivitäten von Format Publications oder auch anderer zu rügen. Dennoch steht CRASHED, und das sieht man deutlich, erst am Anfang. So besteht die mir vorliegende Januar-Ausgabe, die im April erst erschien, nur aus 14 Seiten. Dies ist mehr als man denkt, entspricht etwa dem Inhalt von 20 SUC-SESSION Seiten, aber dennoch für englische Verhältnisse nicht allzu viel (man denke an Spectrum UK mit 64 Seiten). Das Team aus Schreibern für dieses Magazin hat viele Ideen. Einige davon wie eine News-Seite, Spieletests und Interviews sind bereits verwirklicht, andere wie Spieletips, Hardwaretests und eine PD und Adventure-Ecke sind in Planung.
Das Crashed-Team präsentiert sich als absolute Spectrum und SAM-Fanatiker und dementsprechend hart wird auch an der Zeitung gearbeitet. Wohin der Weg von CRASHED führt, wird sich noch zeigen, aber bei soviel Engagement kann nichts schiefgehen. CRASHED gilt in England schon als absolutes Szene-Mag und diesen Eindruck hinterläßt es auch bei mir. Eine Ausgabe von CRASHED kostet 75 pence, Ein Abo auf 12 Ausgaben 8,00 Pfund. Die Preise für Deutschland sind nicht separat aufgeführt, aber 10,00 Pfund für das Abo sollten genügen. Die Adresse von Crashed steht auf der letzten Seite.
te

SMAC - oder die Geschichte des SPC

Schon zwangsläufig denkt man als Spectrum-User immer wieder an die gute alte Zeit. Als es noch Zeitungen mit Listings gab, als jeder noch den Spectrum kannte und das Microdrive eine Sensation war.
In jenen Tagen, irgendwann im Jahre 85, wurde es einem jungen Mann in Reutlingen zuviel, was alles in den Zeitschriften und Clubmagazinen steht. Spielelistings, Programmberichte... das kann doch nicht alles sein. Da es in jener Zeit genug Clubs gab, die sich mit dem Thema Spiele beschäftigten, wollte er etwas ganz anderes. Eben die Microdrives hatten es ihm wohl angetan und er gründete den Spectrum-Microdrives-Anwender-Club.
Gerd Broglie, eben dieser Gründer investierte viel Zeit und auch Geld in die erste Ausgabe und erstellte mittels Tasword ein 7 DIN A4-Seiten-Info, welches er kostenlos verteilte. Von da an wurde zwar ein Unkostenbeitrag verlangt, aber ein Anfang war getan und das interessante ist...wir wissen wie es weitergeht.
Die Zeit verwischt viele Spuren, so ist es schwer zu rekonstruieren, wie es genau weiterging. Sicherlich wären hier genauere Nachforschungen nötig, wichtig ist aber nur, irgendwann ging der Club nach Siegen, zuerst nur teilweise dann ganz. Dirk Kompaß hieß der Mann, der den Club irgendwann vollends übernahm und auch kräftig in die Werbetrommel blies. Spätestens jetzt werden einige unserer Leser wissen wie es weiterging. Der Club hieß bald nicht mehr SMAC sondern Spectrum-Profi-Club. So heißt er noch heute, ging aber im Dezember 89 von Siegen nach Köln. Wolfgang Haller leistet dort bis heute hervorragende Arbeit, so daß das, was in einem Reutlinger Hinterzimmer ertüfftelt wurde, noch heute, 10 Jahre später Bestand hat.
Nun ist mir die erste Ausgabe des SMAC durch Zufall in die Hände gefallen und ich habe einfach mal auf Verdacht bei Gerd Broglie angerufen. Reutlingen liegt nur ca. 10 Min. von Filderstadt, also kein

MC-Programm:

Grund sich nicht mal zu treffen. Ich rief bei einem total überraschten Clubgründer an, der sofort die alten Zeiten hochleben ließ und es sehr bedauerte, seinen Spectrum verkauft zu haben. Alte Unterlagen fanden sich aber immer noch und wir haben uns darauf geeinigt, daß er, zusammen mit anderen alten Spectrum-Freunden beim nächsten SUC-Regionaltreff hier vorbeischaut.

Es lohnt sich also immer mal wieder, bei alten Kontakten kurz anzurufen und nachzufragen, wie das Interesse ist. Die meisten User, die neu zum Club kommen sind alte Hasen, oft wieder zum Spectrum zurückgekommen. Diese Entwicklung kann ein einfacher Anruf oft beschleunigen oder auslösen. Daher möchten wir euch alle bitten, mal nachzuschauen, was ihr noch so an alten Adressen habt und vielleicht mal den ein oder anderen kontaktiert . Manchmal wird nur ein kurzer Plausch daraus, vielleicht trefft ihr aber auch einen wirklich interessierten Spectrum User an.
te

Verbesserungen zur Copy Routine

Teil 4 (letzter Teil)

von Manfred Döring

Der Screen-Dump funktioniert natürlich auch mit dem +D. Um POKE @6,1 nicht extra in BASIC eingeben zu müssen, nachfolgendes MC-Programm:

```
0010        ORG 25600
0140        RST 8
0141        DEFB 71
0142        LD A,1
0143        LD (8192+6),A
0144        CALL 79
0145 ; siehe Text
0146 ;
0147        OUT (231),A
9999        END
```

Das habe ich in FORMAT Sept. 89 gefunden. Leider stürzt mein +D dabei immer ab. In einem Programm wurde mit "OUT (321),A" statt dem "CALL 79" ausgestiegen. Das funktioniert. Also ausprobieren. Zu "POKE @6,0" gehört "LD A,0". Für andere POKE-Adressen ist der Klammerinhalt in (8192+x) zu ändern.

Ich habe das SCREEN-DUMP jetzt auf dem LOEWE NMD 300 IBM Version aufprobieren können:

ESC "K", n1,n2 kann nur 480 Bits pro Zeile ausdrucken.
ESC "L", n1,n2 bringt es auf 960 Bits. Damit könnte man sogar 3 SCREEN$ nebeneinander ausdrucken.
Dann gibt es noch die Codes mit dem "*":

```
ESC "*",m,n1,n2
   m=4 macht 640 Pixel
   m=5 macht 576 Pixel
   m=6 macht 720 Pixel
```

Diese Erweiterungen habe ich gleich in ein zweites Listing eingebaut. Beide Listings mit allen Änderungen zur ursprünglichen Routine für ITOH und den LOEWE findet ihr auf den folgenden Seiten. Welches Listing für welchen anderen Drucker noch zutrifft, müßt ihr leider selbst rausfinden. Da bis jetzt keine Resonanz zu meinen Berichten kam, wars das jetzt fürs erste.

Tschüß

Euer MANFRED

```
                0010 ;MINI SCRE ENDUMP.VOM.SUC.12/94
                0030 ;DOPP EL-  DUMP.FUER.ITOH.8510A

6400            0050        ORG  25600
6400 DD216400   0110 AA     LD   IX,CTDAT-AA

6404 DD09       0120        ADD  IX,BC
6406 3E03       0135        LD   A,3
6408 CD0116     0136        CALL 1601H
640B 210040     0138        LD   HL,4000H;=16384

640E 0603       0140        LD   B,3
6410 0E08       0150 BLOCK  LD   C,8
6412 DDE5       0160 NLINE  PUSH IX
6414 D1         0165        POP  DE
6415 1A         0170 PRTOU  LD   A,(DE)
6416 D7         0180        RST  16
6417 1A         0190        LD   A,(DE)
                0200 ;           "Zeile entfaellt."

6418 13         0210        INC  DE
6419 FE00       0215        CP   0
641B 20F8       0220        JR   NZ,PRTOU
641D 1620       0230        LD   D,32
641F 1E08       0240 LINE   LD   E,8
6421 E5         0250 CHARA  PUSH HL
6422 3E01       0260        LD   A,1
6424 CB06       0270 PIX    RLC  (HL)
6426 17         0280        RLA
6427 24         0290        INC  H
6428 30FA       0300        JR   NC,PIX
642A D7         0310        RST  16
642B E1         0320        POP  HL
642C 1D         0330        DEC  E
642D 20F2       0340        JR   NZ,CHARA
642F 23         0350        INC  HL
6430 15         0360        DEC  D
6431 20EC       0370        JR   NZ,LINE
6433 CBFC       0700        SET  7,H
6435 CBB4       0710        RES  6,H
6437 C5         0720        PUSH BC
6438 012000     0730        LD   BC,32
643B ED42       0740        SBC  HL,BC
643D C1         0750        POP  BC
643E 97         0770        SUB  A
643F D7         0780        RST  16
6440 1620        1230       LD   D,32
6442 1E08        1240 LINE2 LD   E,8
6444 E5          1250 CHAR2 PUSH HL
6445 3E01        1260       LD   A,1
6447 CB06        1270 PIX2  RLC  (HL)
6449 17          1280       RLA
644A 24          1290       INC  H
644B 30FA        1300       JR   NC,PIX2
644D D7          1310       RST  16
644E E1          1320       POP  HL
644F 1D          1330       DEC  E
6450 20F2        1340       JR   NZ,CHAR2
6452 23          1350       INC  HL
6453 15          1360       DEC  D
6454 20EC        1370       JR   NZ,LINE2
6456 CBBC        1400       RES  7,H
6458 CBF4        1410       SET  6,H
645A 0D         2380        DEC  C
645B 20B5       2390        JR   NZ,NLINE
645D 1607       2400        LD   D,7
645F 19         2410        ADD  HL,DE
6460 10AE       2420        DJNZ BLOCK
6462 05         2430        DEC  B
6463 C9         2440        RET
6464 0D         2460 CTDAT  DEFB 13
6465 1B         2465        DEFB 27
6466 4A         2466        DEFB "J"
6467 18         2467        DEFB 24
6468 1B         2468        DEFB 27
6469 4C         2469        DEFB "L"
                2470 ;
646A 02         2471        DEFB 2
646B 02         2472        DEFB 2
646C 00         2474        DEFB 0
646D 00         2480 ZZZZZ  NOP
```

```
                0030 ;DOPP EL-  DUMP.FUER.EPSON

6400            0050        ORG  25600
6400 DD216400   0110 AA      LD   IX,DATA-AA
6404 DD09       0120        ADD  IX,BC
6406 3E03       0135        LD   A,3
6408 CD0116     0136        CALL 1601H
640B 210040     0148        LD   HL,4000H
640E 0603       0149        LD   B,3
6410 0E08       0150 BLOCK  LD   C,8
6412 DDE5       0160 NLINE  PUSH IX
6414 D1         0165        POP  DE
6415 1A         0170 PRTOU  LD   A,(DE)
6416 D7         0180        RST  16
6417 1A         0190        LD   A,(DE)
                0200 ;           "entfaellt"

6418 13         0210        INC  DE
6419 FE00       0215        CP   0
641B 20F8       0220        JR   NZ,PRTOU
641D 1620       0230        LD   D,32
641F 1E08       0240 LINE   LD   E,8
6421 E5         0250 CHARA  PUSH HL
6422 3E01       0260        LD   A,1
6424 CB06       0270 PIX    RLC  (HL)
6426 17         0280        RLA
6427 24         0290        INC  H
6428 30FA       0300        JR   NC,PIX
642A D7         0310        RST  16
642B E1         0320        POP  HL
642C 1D         0330        DEC  E
642D 20F2       0340        JR   NZ,CHARA
642F 23         0350        INC  HL
6430 15         0360        DEC  D
6431 20EC       0370        JR   NZ,LINE
6433 CBFC       0700        SET  7,H
6435 CBB4       0710        RES  6,H
6437 C5         0720        PUSH BC
6438 012000     0730        LD   BC,32
643B ED42       0740        SBC  HL,BC
643D C1         0750        POP  BC
643E 97         0770        SUB  A
643F D7         0780        RST  16
6440 1620       1230        LD   D,32
6442 1E08       1240 LINE2  LD   E,8
6444 E5         1250 CHAR2  PUSH HL
6445 3E01       1260        LD   A,1
6447 CB06       1270 PIX2   RLC  (HL)
6449 17         1280        RLA
644A 24         1290        INC  H
644B 30FA       1300        JR   NC,PIX2
644D D7         1310        RST  16
644E E1         1320        POP  HL
644F 1D         1330        DEC  E
6450 20F2       1340        JR   NZ,CHAR2
6452 23         1350        INC  HL
6453 15         1360        DEC  D
6454 20EC       1370        JR   NZ,LINE2
6456 CBBC       1400        RES  7,H
6458 CBF4       1410        SET  6,H
645A 0D         2380        DEC  C
645B 20B5       2390        JR   NZ,NLINE
645D 1607       2400        LD   D,7
645F 19         2410        ADD  HL,DE
6460 10AE       2420        DJNZ BLOCK
6462 05         2430        DEC  B
6463 C9         2440        RET
6464 0D         2460 DATA   DEFB 13
6465 1B         2465        DEFB 27
6466 4A         2466        DEFB "J"
6467 18         2467        DEFB 24
6468 1B         2468        DEFB 27
6469 2A         2469        DEFB "*"
646A 04         2470        DEFB 4
646B 02         2471        DEFB 2
646C 02         2472        DEFB 2
646D 00         2474        DEFB 0
646E 00         2480 ZZZZZ  NOP
                2490 ;
                4000 ;           "LOEWE NMD 300 IBM Version"

                9999        END
```

Programmtips:

Cracken der Virtual Worlds Spiele

Beim Treffen in Köln habe ich mir die "Virtual Worlds"-Spielesammlung von Domark gekauft. Die Spiele haben eine fantastische Grafik und natürlich wollte ich sie auf meinem Opussystem haben, um sie schneller laden zu können. Natürlich, da gibt es das Multiface, aber ein guter Hack ist hundertmal besser als das Drücken eines kleinen roten Knopfes!
Die Sammlung enthält vier Spiele. Drei davon sind mit untenstehendem Programm auf jedes beliebige Speichermedium übertragbar. Das vierte Programm, Driller, hat keinen Kopierschutz und kann wie folgt kopiert werden:
Kassette mit der richtigen Seite einlegen, MERGE "" eingeben und Kassette starten. Im BASIC-Programm wird klar, wie Driller aufgebaut ist, nämlich aus drei Files. Das File "drillt" hat die Länge 35214, was nicht aus dem Programm ersichtlich ist. Die zwei anderen Files sind normale SCREEN$-Files.
Doch nun zu den anderen drei Programmen: Das untenstehende Programm kann für alle drei verwendet werden, nur muß die Zeile 90 anstatt x1 und x2 der jeweilige Zahlenwert eingesetzt werden, welcher in Zeile 100 zu finden ist. Das Programm abspeichern, damit wir es für alle drei Spiele verwenden können, dann das gewünschte Spiel einlegen und nachdem die Zeile 90 angepaßt wurde, den Recorder starten. Nachdem der erste SCREEN$ geladen wurde, wird sie in Zeile 40 auch gleich wieder abgespeichert. Hier kann jedes beliebige Speichermedium angesprochen werden, also auch Opus, +D, Beta, Microdrive, Wafadrive, etc.... Danach nochmals die Originalcassette weiterlaufen lassen, es wird der zweite SCREEN$ geladen und in Zeile 130 abgespeichert. Das war's dann auch schon. Wie das Ladeprogramm aussehen muß, könnt ihr Zeile 250 entnehmen. Viel Spaß beim Cracken.

Helge Keller

```
  1 REM Crack von Total Eclipse, Castlemaster und The Crypt
  2 REM 16.05.95 by Helge Keller
  3 REM
  5 CLEAR 26000
 10 LOAD "" CODE 65088
 20 POKE 65106,251: POKE 65107,201
 30 POKE 65260,195: RANDOMIZE USR 65091
 40 SAVE "scr1" SCREEN$
 50 POKE 65260,0: POKE 65261,0: POKE 65262,0
 60 POKE 65270,0: POKE 65271,0
 70 POKE 65272,195
 80 RANDOMIZE USR 65091
 90 SAVE "mc" CODE x1,x2
100 REM Crypt  CastleM  Eclipse  x1= 27136  26624  27228  x2= 35328  36096  36055
101 REM
110 POKE 65272,0: POKE 65273,0: POKE 65274,0
120 RANDOMIZE USR 65091
130 SAVE "scr2" SCREEN$
140 STOP
200 REM
210 REM LADEPROGRAMM
220 REM
230 CLEAR 26000: LOAD "scr1"SCREEN$: LOAD "mc" CODE: LOAD "scr2"SCREEN$:
RANDOMIZE USR x1
```

Programmtips:

THE CRYPT : x1 = 27136 , x2 = 35328
CASTLE MASTER: x1 = 26624 , x2 = 36096
TOTAL ECLIPSE: x1 = 27228 , x2 = 36055

Anmerkung: Helge Keller hat hier einen ersten Schritt getan, das Cracken etwas zu erläutern. Auf dem Spectrum ist Cracken sehr wichtig, da man ja die Software im allgemeinen nur auf Cassette kaufen kann und selbst auf Diskette bringen muß. Es gibt zwar Snapshot Button und Multiface, beides speichert aber zum einen nicht gerade Speicherplatzschonend, zum anderen ohne die teils recht gut gemachten Titelbilder. Um Helges Programm näher zu erklären: Er benutzt die Routinen des Original-Programms, um die einzelnen Teile einzuladen. Durch die POKE-Befehle wird der Spectrum veranlaßt, ins BASIC zurückzuspringen und dort die nächste Zeile, also den SAVE-Befehl auszuführen. Selbst wenn man keine Ahnung von Maschinencode hat, kann man doch die entsprechenden Stellen finden, vor denen man solche Sprünge machen sollte. Vielleicht findet sich jemand der weitermacht, wo Helge hier aufhört und einen allgemeinen Bericht über das Hacken schreibt.
te

Und hier sind sie wieder,

Die SinTech - Verkaufscharts April/Mai

Plazierung	Name	Hersteller	Vorherige Plaz.
1.	CD Game Pack	Codemasters	(1)
2.	Super Star Seymour	Codemasters	(-)
3.	Tango & Magic Dice	Sintech	(-)
4.	Total Recall	Hit Squad	(-)
5.	Atomix	Sintech	(-)
6.	Virtual Worlds	Domark	(-)
7.	Loopz	Audiogenic	(-)
8.	Kids Pack	Alternative Software	(-)
9.	Dizzy's Exx.Adv.	Codemasters	(-)
10.	Traz	Cascade	(-)

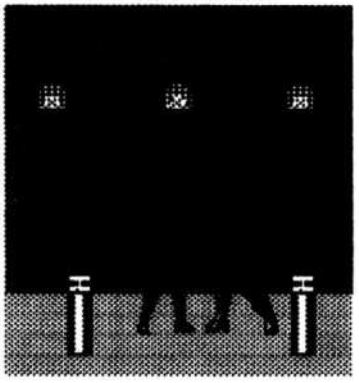
Kommentar: Längst keine Überraschung mehr, die CD bleibt Spitze. Vor allem auf dem Treffen in Köln zeigte sich, wie viele noch eine CD wollen. Reicht's nochmal für Platz 1? Die Plazierungen von Tango & Magic Dice, Atomix und Loopz zeigen, daß Strategiespiele ganz gut ankommen, ebenso wie die qualitativ hochwertigen Spiele von Ocean/Hit Squad die zumeist, wenn man die Hitparade weiterführen würde, die Plätze 11-20 belegen. Top bleiben aber auch weiterhin die Compilations.
Der Tip für die nächsten Top 10: Der CD-Pack wird durch eine andere Codemaster-Compilation abgelöst, die meisten anderen Programme fallen raus und werden in der Regel durch Ocean/Hit Squad Spiele ersetzt.

Programmtests

Programm : Terminator 2
Hersteller : The Hit Squad
System : 128 k
Preis : 5,00 DM
Bezugsadresse : Sintech
Erscheinungsdatum: 1991

Bei Terminator 2 hat man die Aufgabe, Sarah und John Conner vor T1000 zu beschützen. Die Mission besteht aus 7 Levels:
1. Level:Kampf gegen T1000, dieser Teil ist sehr einfach.
2. Level:Im zweiten Teil fährt man mit T101 und John auf einem Motorrad und muß Gegenständen auf der Straße ausweichen. Dabei kann man hin und wieder über Schanzen und Autos springen. Das ganze wird durch T1000 erschwert, der einen von hinten mit einem Laster verfolgt.
3. Level:Hier ist der Arm von T101 zu reparieren um seine Kraft aufzufüllen.
4. Level:Erneut Kampf gegen T1000, etwas schwieriger als Level 1.
5. Level:Kraftauffüllung durch reparieren des Auges.
6. Level:T101, John und Sarah fahren in einem Kleintransporter. T1000 verfolgt sie in einem Hubschrauber. Hier ist auf die Autos und Schüsse zu achten.
7. Level:T1000's Fähigkeit, sich zu regenerieren ist verloren, trotzdem ist noch ein Kampf nötig, um ihn endgültig zu zerstören.
Grafisch ist das Spiel gut gemacht, Sound und Effekte sind ok. Ein Spiel, das sich zu kaufen lohnt.

Sebastian Goslar
(freundliche Unterstützung auch durch Barbara Goslar)



Programm : NORAM
Hersteller : Lilywhite Software, Helge Keller
System : Opus
Preis : NIX (PD)
Bezugsadresse : Helge Keller oder Clubbibliothek
Erscheinungsdatum: 1995

Helge Keller bringt mit seinen Utilities die Opus in neue Dimensionen. Die größten Nachteile der Opus waren die lange Lade/Speicherzeit und die Tatsache, das die Opus Teile des RAM's belegt. Die Opus wurde bald schneller durch das holländische QUICK-DOS. Dadurch führte die Opus zwar Operationen wie LOAD und SAVE so schnell aus wie beispielsweise das +D, aber das kopieren war immer noch eine langwierige Sache. Für User von 2 Laufwerken entwickelte Helge Keller die Programme QUICK-COPY (für ganze Disketten) und QUICK-MOVE (für einzelne Files). Damit war das Kopierproblem und das der langsamen Opus gelöst, blieb das Speicherproblem...bis NORAM kam.
NORAM läuft auf jeder Opus mit 1K Erweiterung. Diese Erweiterung ist bei Usern mit 2 Laufwerken sowieso nötig und meistens schon eingebaut. Wenn nicht ist zumindest der Sockel schon vorhanden und kann mit dem Speicherbaustein bestückt werden. NORAM einladen und schon ist es installiert. Nun laufen alle Programme, soweit sie überhaupt lauffähig sind. Kein "OUT OF MEMORY" mehr beim konvertieren von Programmen. NORAM ist vor allem für die gedacht, die die Opus nicht soweit beherrschen und sich eigene Routinen schreiben können. So kann jetzt jeder Programme ohne Kopierschutz auf Diskette bringen, ohne den Speicherinhalt verschieben zu müssen. Nur an die neuen Befehle muß man sich gewöhnen. Statt LOAD "1;"..." schreibt man jetzt LOAD #1;"...". Ein CODE ist nicht mehr nötig, aber möglich. Der SCREEN$ Befehl geht nicht mehr, statt dessen kann man aber CODE 16384 einsetzen.
Das tollste an NORAM ist aber der Preis. Absolut nichts will Helge für seine Programmierarbeit. Nur das Porto und die Diskette muß man ihm schon ersetzen. Bei Bestellung über die Clubbibliothek kostet es die üblichen Gebühren.
te

KLEINANZEIGEN

Ich trenne mich von meinem Spectrum. Daher habe ich noch sehr günstig abzugeben: VU-3D Graphic Programm, drehen, spiegeln und vergrößern; Adressen Manager Plus 80, Spiele, Hardcopy von Uffenkamp, Tutorstar Maschinencode Test Programm, Scrabble, ZX 81 Hi-Resscreen, Unifile Datenprogramm. Auch einige Bücher habe ich noch ohne Kosten abzugeben. Außerdem Disketten 3,5" Opus 720k 12 Stück Grafik und Schriften von Walter Sperl zum Programm DTP 20,00 DM.
Georg Weisbrich, Poststr. 16A, 30890 Barsinghausen

Verkaufe Microdrive Cartridges (gebraucht). Suche die Spiele: Operation Thunderbolt, Red Heat, Street Fighter.

Nikolaj Langner, Tel. 0711/7970613

Verkaufe: Interface (defekt) nur 3,00 DM. Dazu Bücher: 33 Programme für den Spectrum von R. Hülsmann 4,00 DM; Spaß & Profit von David Harwood 3,00 DM; Hardwareerweiterung für ZX Spectrum v. Jörg Reinmuth 3,50 DM.
Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg, Tel/Fax: 0441/17976

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, umgerüstet	155,00 DM
Spectrum 48k (Gummi) komplett	85,00 DM
Star LC 10 (9-Nadeldrucker)	150,00 DM
Joystickinterface 1-Port 10 DM, 2-Port	20,00 DM
Buch: ZX Spectrum Mcode	*5,00 DM

Neu:

Tango & Magic Dice Spiele	12,50 DM
Atomix Spiel	8,00 DM
SQ-Tracker	35,00 DM
Int.Exe 128k Screens in Interlace setzen	12,00 DM
Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	87,50 DM
Netzteil für +2A/+2B und +3	30,00 DM
+2 Kassettenrekorder	77,50 DM
Currah U-Slot ohne Gehäuse	15,00 DM
+D Interface (englische Anleitung)	200,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)	65,00 DM
Netzteil Kit mit allen Kabeln für Floppylaufwerk	40,00 DM
Umrüstung +2A zu +2	25,00 DM

(Die Umrüstung beinhaltet Joystick-anpassung, ROM und Busbelegung).

Tastaturfolien für alle Modelle und jede Menge Softwareangebote. Fordern Sie unseren Katalog an.

Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt.
Überweisungen auf Kontonr. 3744727, BLZ 600 501 01, Landesgirokasse Stuttgart.

SinTech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

ALL GAMES £1.99 EACH
POST FREE IN UK
OVERSEAS ADD £1 PER GAME

FOUR MINUTES TO MIDNIGHT	
CUDDLES	
QUANN TULLA	
ICE STATION ZERO	
IN SEARCH OF ANGELS	
FAERIE	
H.R.H.	
EARTHSHOCK	
A HARVESTING MOON	
RONNIE GOES TO HOLLYWOOD	
THE WEAVER OF HER DREAMS	

PYRAMID	
CASTLE ADVENTURE	
DESERT ISLAND	
MANSION QUEST	
MISSION X	

SHERWOOD FOREST	
THE DRAGONSTAR TRILOGY	
QUEST FOR THE HOLY JOYSTICK	
RETURN OF THE JOYSTICK	

THE EXTRICATOR	
ENERGEN ENIGMA	

THE SNOW QUEEN	
THE SECRET OF ST BRIDE'S	

ADVENTURES

THE ABOVE TITLES ARE ONCE AGAIN BEING DISTRIBUTED BY ZENOBI SOFTWARE — UNDER LICENCE TO G.I.GAMES — SO PLEASE INDICATE THE TITLE(s) OF YOUR CHOICE AND SEND YOUR ORDER TO *** ZENOBI SOFTWARE, 26 SPOTLAND TOPS, CUTGATE, ROCHDALE, LANCASHIRE, OL12 7NX ***

ALL PAYMENTS SHOULD BE MADE OUT TO ZENOBI SOFTWARE - ALL ORDERS DISPATCHED WITHIN 24 HRS

NONE OF THE ABOVE TITLES ARE 'PUBLIC DOMAIN' - G.I.GAMES RECEIVE ROYALTIES ON THEM ALL !!

NAME_____
ADDRESS_____
_____
_____
COUNTY_____ POST CODE_____

WHAT'S OUT THERE?

Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 75430 Maulbronn, Germany
Ersatzteile & Reparaturservice, Jean Austermühle, PF 10-14 32, 41546 Kaarst, Germany
Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Germany
Sintech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Spectrum-Profi-Club, Ernastr. 33, 51069 Köln, Germany
Adventure Probe, 52 Burford Rd, Liverpool, L16 6AQ, Great Britain
Alchnews, 62 Tithe Barn Lane, Woodhouse, Sheffield, S13 7LN, Great Britain™(+D/Tape/info-sheet)
Betasoft, 24 Wyche Ave, King's Heath, B'ham, B14 6LQ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
B.G. Services, 64 Roebuck Rd, Chessington, Surrey, KT9 1JX, Great Britain
Capri Marketing Ltd, Computer Cavern, 9 Dean Street, Marlow, Bucks, SL7 3AA, Great Britain
Chic-Computer-Club, P.O. Box 121, Gerrards Cross, Bucks, SL9 9JP, Great Britain
City Computer Services, Units 4,5,6, Adderley Estate, 197 Adderley Road, Saltley, Birmingham, B8, Great Britain
Crashed, Mark Sturdy, Pear Tree, Cottage, North Deighton, Weatherby, West Yorks, LS22 4EN
Datel, Govan Rd, Fenton Ind Est, Stoke, ST4 2RS, Great Britain
Discount Games, 8a Station Rd, Histon, Cambridge, CB4 4LQ, Great Britain
Dreamworld, 10 Mehurst Cres, Gravesend, Kent, DA12 4HL, Great Britain™
EUREKA, 294 Old Chester Road, Birkenhead, Merseyside, L42 3XD, Great Britain™
Everglade, 64 Telford Street, Inverness, IV3 5LS, Great Britain
Flexibase Software, 20 The Parklands, Droitwich, Worcs, WR9 7DG, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Fountain PD Software, 2 Belvoir Rd, Nottingham, NG2 5DL, Great Britain™
FSF Adventures, 40 Harvey Gdns, Charlton, London, SE7 8AJ, Great Britain™
Grafix Wizards, J.Cauldwell, 5 Helmsley Drive, Eastwood, Ntts, NG16 2RS, Great Britain™
HS Computer Services, Unit 2, The Orchard, Warton, Preston Lancs, PR4 1BE, Great Britain
INDUG/Format Publications, 34 Bourton Rd, Gloucester, GL4 0LE, Great Britain
Ivysoft, 17 Parkside, Ivybridge, Devon, PL21 0HU, Great Britain™
J.R.C. Camera Repairs, 2 Forge Cottage, The Street, Ewelme, Oxon, OX10 6HQ, Great Britain
Kobrasoft, Pleasant View, Hulme Lane, Longton, Stoke, ST3 5BH, Great Britain™(Spectrum/SAM)
MGPD, 1 Pelham St, Sutton in Ashfield, Notts, NG17 2EF, Great Britain
Motivation, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL, Great Britain
Omnidale Supplies, 8e Rowan Court,Friargate, Derby, DE1 1BU, Great Britain
Outlet, 605 Loughborough Rd,Birstall,Leicester,LE4 4NJ, Great Britain™(SAM, +D, +3, Tape, PC)
Prism PD, c/o M. Sherwood, 13 Rodney Close, Bilton, Nr Rugby, CV22 7HJ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Propac PD, 153 Pickhurst Rise, West Wickham, Kent, BR4 0AG, Great Britain
RDS Software, 24 Chelsea Park, Easton, Bristol, BS5 6AG, Great Britain™
Revelation, PO Box 114, Exeter, Devon, EX4 1YY, Great Britain™(SAM/Spectrum)
ROOKSOFT / SAM-Spec Network Club, 1 Dovey Close, Astley, Tydlesley, Manchester, M29 7NP, Great Britain™
SD Software, 70 Rainhall Rd, Barnoldwick, Lancs, BB8 6AB, Great Britain™
Sigmasoft, 9 Pine Dale, Rainford, Merseyside, WA11 8DP, Great Britain™
Softsell, The Shopping Mall, 16 Church Street, Trowbridge, Great Britain
Soft-Options, 151 Balsusney Road, Kirkcaldy, Fife, KY2 5LH, Great Britain gebraucht
Spectrum-Discovery-Club, B.Mumford, 57 St Saviours Rd, W.Croydon, Surrey,CR0 2XE, Great Britain
Spectrum U.K., 28 Rockingham Drive, Melton Mowbray, Leicester, LE13 0LQ, Great Britain
Sublimal Extacy, Extacy-3, 14 De Verose Court, Hanham, Bristol, BS15 3SW, Great Britain
The Corner, Gavin Harrison, Trewlane, Fen Road, Patherham, Bury St. Edmonds, Suffolk, IP31 2LS, Great Britain
The Resistance, 106 Wellington St, Lindley, Huddersfield, HD33 EMP, Great Britain
The Thing Monthly (incl.Your Thingclair), 46 High Rd West, Felixstowe, Suffolk, Great Britain
Trading Post, Victoria Rd, Shifnal, Shrobshire, TF11 8AF, Great Britain
WAVE, 1 Buccleuch St, Barrow-in-Furness, Cumbria, LA14 1SR, Great Britain
W.N. Richardson & Co, 6 Ravensmead, Chalfont St. Peter, Buckinghamshire, SL9 0ND, Great Britain™
WTS Electronics Ltd, Studio Master House, Chaul End Lane, Luton, Beds, LU4 8EZ, Great Britain
Zenobi, 26 Scotland Tops, Culgate, Rochdale, Lancs, OL12 7NX, Great Britain™
Sinclair Geb.groep Groningen,C.Ballintjin,B.Boermalaan 7, NL-9765 AP Paterswolde,Netherlands
Westsoft, A. Hoekman, de Hennepe 351, NL 4003 BD Tiel, Netherlands
Sinclair Freak'eren, Leif Mortensen, Bryggervangen 29, DK-7120 Vejle Ost, Danmark
La Lettre du SPECRUManiac, Ch.Aymard, 17 Le Mas Blanc, Route de Bel Air, 34680 St Georges,France
C.M.C. Sinclair Club, Via G. Rossini 18, 24030 Presezzo, Italy
ULTRA, Stoica Olimpius, Str. Otelarilor Nr. 34, BL DA4, Apt. 100, Galati COD 6200, Rumania
Proxima, Post Box 24, Usti nad Labem, 400 21 Czech Repuplik™
ZX Club Budapest, Istvan Ordog, Vezer ut 143, H-1148 Budapest, Hungary

CLUBS=
REPAIRS=
HARDWARE=
PAPERZINES=
PD-SERVICES=
DISC/TAPEZINES=
SOFTWARE-SHOPS=
SOFTWARE-PRODUCERS=™